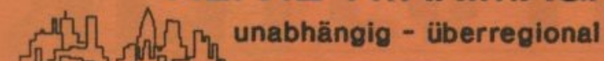
ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN


unabhängig - überregional


9/90 2. Jahrgang DM 8,--

ATMAS II

- Makro-Assembler im Test



USA Intern

- San José Computer

Neue Serie

- Programmieren in Basic



Software:

- Speedscript
- The big quest
- Dr. Tom's Castle
- Seaquest und mehr ...

Mit Diskette im Heft

RESTPOSTEN

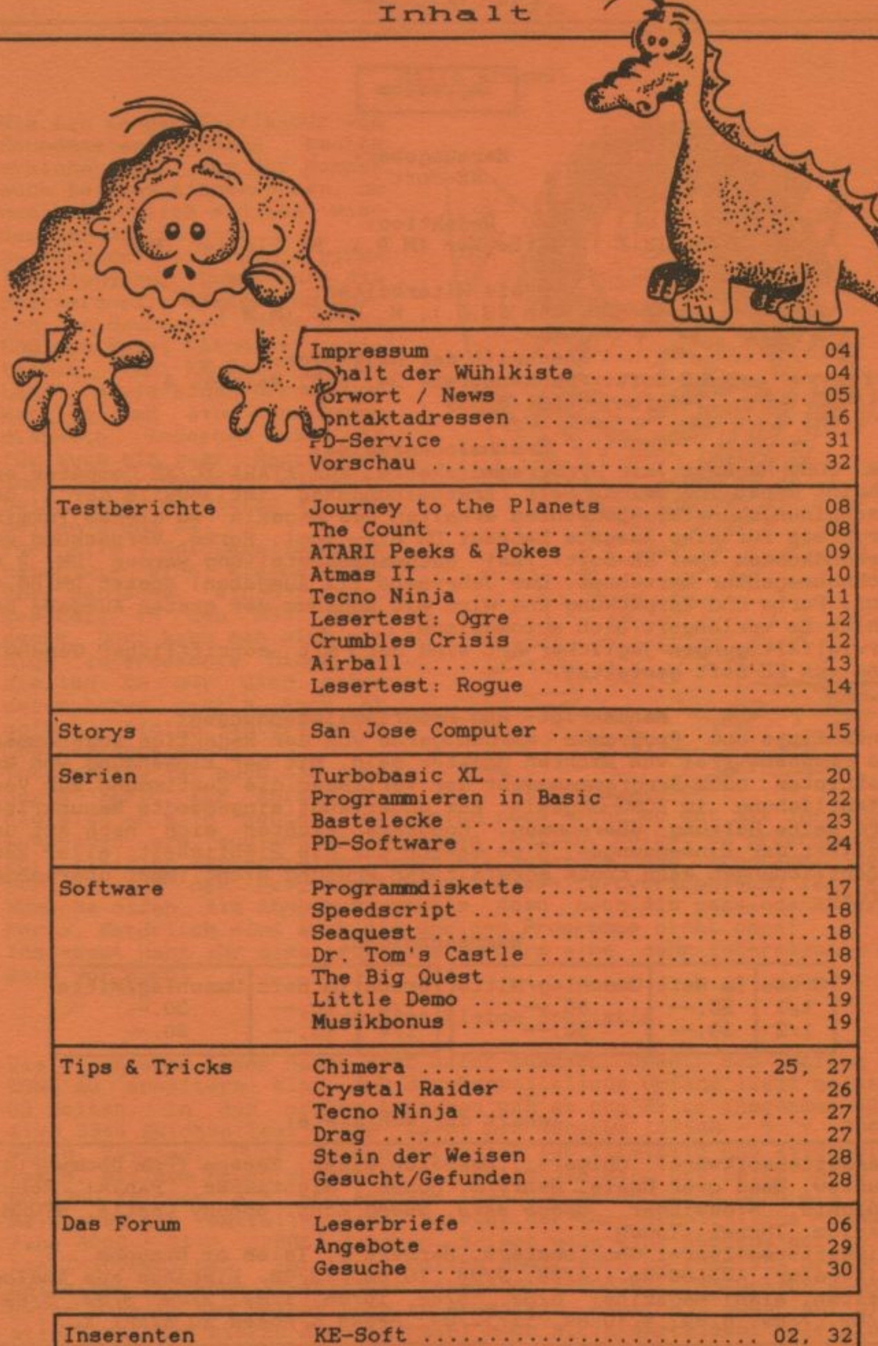
Hier unsere aktuelle Liste von Restposten-Programmen. Achtung: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man schnell handeln! Die Preise sprechen außerdem für sich!

Programmname:	Datenträger:	Kurzbeschreibung:	Preis:
Airball	Steckmodul	3-D Suchspiel	49,80
Alien Ambush	Diskette	Ballerspiel	9,80
Cartoonist	Diskette	PM-Editor	9,80
Castle W. (indiziert?)	Diskette	Action-Adventure	19,80
G.T. Sound Tool (für ST)	Diskette	Soundprogramm	29,80
Mission Asteroid	Diskette	Grafikadventure	14,80
Preppie II	Diskette	Geschicklichkeit	14,80
Sky Writer	Steckmodul	Englisch Lernen	29,80
Success with Math	Diskette	Gleichungen lösen	9,80
Taxicab Hill	Diskette	Taxifahren	9,80
Tomahawk	Diskette	Helikopterflugsimulator	19,80
Trivial Pursuit	Diskette	Frage & Antwortspiel	19,80

Kassettensoftware auf Anfrage!

Auf Seite 32 finden Sie außerdem unsere aktuellen Sonderangebote!

Die Bestellung erfolgt zu den KE-Soft üblichen Bedingungen. Für Porto und Verpackung werden pauschal DM 4,-- berechnet. Bei Nachnahmebestellung + 4,-- NN-Gebühr.



Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,— incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,— incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,—	80,—
1/2	30,—	50,—

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	20,—	30,—
1/8	15,—	20,—

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Chimera, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Gunlaw, Head over Heels, Henry's House, Nightmares, Panik!, Robot Knights, Sidewinder, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, STORM, Tanium, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Ghostbusters, Herbert I, Tales of Dragons ...
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus Analog Heften, ATARI-Magazine: 5/87, 5/88, 10/88, 1/89, 2/89, 3/89, 5/89, 6/89, 7/89, 8/89, 9/10/89, 11/12/89, Peeks & Pokes zu ATARI XL.

Hallo Freaks!



Wie man an der Karrikatur von Soundmaster K.Ezcan rechts erkennen kann, war der Sommer auch bei uns eingebrochen, um nun hoffentlich endlich wieder beendet zu sein.
So langsam, allerdings wirklich langsam, kommt auch die Softwarewelle wieder ins Rollen: An Neuheiten gibt's von LDS das Spiel "Atomics", weiterhin von KE-Soft "Zebu-Land" sowie einen brandneuen Katalog und eine neue Demodiskette. Außerdem haben wir für euch ein paar Restposten und Sonderangebote aufgegabelt. Näheres hierzu auf den Seiten 2 und 32.
Für alle Softwareliebhaber haben wie eine kleine Story über San-Jose, ein Softwaregeschäft in den USA, entdeckt. Dort kann man sich einige interessante Dinge bestellen. Da wir dies schon getan haben, gibt's auch ab sofort einige interessante Testberichte mehr!
Interessant ist auch die neue Serie "Basic für Anfänger", die sich an alle wendet, die sich noch nicht so gut mit ihrem Gerät auskennen, bzw. endlich mal anfangen wollen, selbst zu programmieren. Für fleißige Textschreiber haben wir außerdem das Programm "Speedscript" auf der Programmdiskette. Diese Textverarbeitung läßt keine Wünsche offen. Als Abobonus gibt's dazu noch die passende Referenzkarte. Natürlich sind auch die übrigen Programme nicht ohne!
Insgesamt habt ihr also trotz des Sommers eine sehr interessante Ausgabe vor euch!

Noch eine kleine Statistik

Viele unserer Leser haben sich dafür ausgesprochen, den Umfang von ZONG zu erweitern. Also, der durchschnittliche Umfang liegt meist bei 32 Seiten. In den ersten Ausgaben gab es pro Seite insgesamt 58*58, also 3364 Zeichen Text. Das macht pro Ausgabe 107648 - 5 * 3364 = 90828 Zeichen. Fünf Seiten entfallen für Titelbild und Allgemeines-Texte. Mit dem neuen Schriftbild ergibt das dann pro Seite 58*70, also 4060 Zeichen, d.h. pro Ausgabe 109620. Da nun auch noch die Allgemeines-Seiten entfallen sind, beträgt der durchschnittliche ZONG-Umfang 4060 * 31 = 125860 Zeichen. Selbst wenn eine Ausgabe nur 28 Seiten (=109620) hat, ist der Umfang damit noch um rund 20% größer als bei einer früheren 32-seitigen Ausgabe (=90828)! Natürlich sind wir gerne bereit, den Umfang noch zu erweitern, eventuell sogar auf DINa4, allerdings muß hierzu die Leserzahl noch stark ansteigen. Wer ein Abo wirbt, hilft damit also nicht nur uns, sondern auch sich selbst! Ah!

Leserbriefe

Hallo Ihr ZONGler,

ich hab zwar noch nicht lang Euer Magazin aber am Anfang gleich ein paar Fragen:

1.) Wie erstellt man auf einer Diskette ein DOC-FILE?

2.) Ich habe meinen ATARI zwar schon zwei Jahre lang, fand jedoch kein Magazin, welches auch Anfängern Unterstützung in Sachen Programmierung gibt. Bekommt man bei Euch in diesem Falle Unterstützung?

3.) Warum gibt es das Programm PRINT-SHOP nicht mehr zu kaufen?

4.) Gibt es von dem Schneider-Programm "PRO DESIGN" eine ATARI Version?

5.) Könnt Ihr in Eurem Magazin anfragen wer das Programm PRINT-SHOP verkauft?

Andreas Wolfarth

Zong-Re(d)aktion:

1.) Für genau dieses Problem haben wir den Textleser & -schreiber in Ausgabe 8/90 veröffentlicht, wir hoffen, er hilft Dir weiter.

2.) Klar, man beachte die Serien Basic für Anfänger ab 8/90, Spiele-, Musik-, Sound- und Grafikprogrammierung sowie die Serie über Turbobasic.

3.) Den gab es mal für 2 Wochen bei uns zu kaufen, doch die fünf Exemplare waren in Nullkommanichts weg!
Tip: Kleine Softwareläden in Kleinstädten abgrasen, und dies im sehr weiten Umkreis!

4.) Dieses Programm gibt es nicht für den Atari.

5.) Also Leute, wer verkauft ihm (oder uns) einen PRINT-SHOP?

Hallo allerseits,

schon wieder falle ich euch auf den Wecker (nein, nix mehr von wegen R-Type oder so). Ganze 12 Mann auf dem ZONG-Treffen! Tolle Leistung! Manche Typen kann ich ja noch verstehen. Wenn die Anreise 3 Stunden (oder so um die Kante) dauert, ist das schon lästig. Und wenn man dann nicht Autofahren kann ... Aber die aus der näheren Umgebung sollten sich in Asche legen!
Das mit der Hitparade war ja auch so ein Hammer! Ich glaube wirklich die anderen ZONG-Leser haben zuviel in der Sonne gelegen und haben jetzt einen Stich, oder was ist los?
Mit Titelbildern oder Sounds kann ich leider nicht dienen, aber anbei ist noch ein Testchen und vielleicht veröffentlicht ihr ja in einer der nächsten Ausgaben mein mitgeschicktes Lottoprogramm (als Strafe für diejenigen, die sich nur bedienen lassen!)

Nun noch was zur Cultivation-Demo. Das Spiel ist großer Mist. Warum dürfte klar sein: Schon wieder DM 20,— ausgeben! SUCHT!! Aber in der Hoffnung, daß ihr meine Tecno Ninja-Karten abdruckt und mir dafür genügend Knete gutschreibt (Hechel, Lechz, Gier ....), warte ich noch ein Weilchen. Wenn ihr es aber wagen solltet, meine Kunstwerke (ich denke bei diesen Worten an meinen Kunstlehrer, der solche Striche malt und sie als Meisterwerke bezeichnet) nicht abzudrucken, schicke ich euch ein Killerkommando vorbei.
Was war da noch? Schnell noch mal im neuen ZONG nachgeblättert... Ach ja, die Grafik-Ecke. Letztes mal habe ich sie schon vergessen, diesmal muß ich sagen (auf Papier?), daß mich vor allem die Player-Missel-Grafik brennend interessiert. Macht, wenn möglich weiter! Ihr seid die ersten, die dieses Problem so beschreiben, daß nicht noch ein größeres daraus wird.
Auf den Turbobasic-Kurs bin ich auch gespannt. Wie ihr an meinem Programm sehen könnt, haperts bei mir noch etwas, gelinde ausgedrückt. Und dann wäre da noch etwas: Ich glaube meinem Drucker bohnerts ein bissl (er ist also frei, oder wie?). Wie aus dem Brief ersichtlich ist (ich kann mich also auch gewählt ausdrücken.! Wo wir gerade beim Thema sind: Was sagte Gott zu Moses? "Echt tierisch, Deine Arche") läßt der 1027er ab und zu mal eine Zeile aus (ich hab es schon mit einer Farbrolle und einer Kiste Aspirin probiert, hilft aber nichts). Ich habe aber den Text so gelassen, wie er ist, denn es handelt sich bereits um den 3. Versuch: Beim 1. gingen 4 Zeilen flöten, beim 2. 'nur' noch drei. Falls jemand eine Ferndiagnose stellen kann, gut, wenn nicht, auch nicht schlimm.
Mein Druckerpapier ist langsam zu Ende und ich stelle fest, daß der Brief doch 'etwas' länger wurde, als geplant. Bleibt nur noch, mich für die PD-Disk zu bedanken. Tschau (ich liebe Raeschdhshraipunk)!

Michael Seibert

ZONG-Re(d)aktion:

Daß das ZONG-Treffen ein Reinfall ohnegleichen und eine Blamage aller unserer Leser war, ist klar, genauso, wie es klar ist, daß Nichtmotorisierte kaum kommen konnten. Die Strafe für die Faulheit findet man nun jeden Monat in Form eines bedenkenswerten Leserprogrammes.
Vielleicht bist demnächst DU dran (hä, hä). Deiner Sucht kannst Du ja jetzt fröhnen (ich hoffe, CULTIVATION läßt dir noch Zeit, ZONG zu lesen). Ein Programm mit Erklärung kommt in einer der nächsten Ausgaben, um die Player-Missle-Grafik in Programme einzubauen.
Der Turbobasic XL-Kurs wird Dir sicher in Sachen strukturierter Programmierung weiter helfen und Deine Programmierideen auf Vordermann bringen. Zu Deinem Drucker fällt uns auch nichts ein.

Es lebe ZONG!

Wir waren nicht als einzige im Urlaub, wie uns diese Karte zeigt:

> Hallo KE-Soft !!
> Viele Grüße vom Urlaub an der Nordsee
> wünscht Euch Euer 144'er Markus Rösner
>
> PS: Bisher habe ich nur ZADOR und TECNO NINJA von Euren VP's, beide waren und sind jedoch jeden Pfennig wert.



Journey to the planets

Man befindet sich auf einem fremden Planeten in einem fremden Universum und hat ein starkes Bedürfnis, nach Hause zurückzukehren. Da die Götter dieses Planeten freundlich sind, geben sie dem Spieler ein kleines Raumschiff, eine Pistole sowie unendlich viel Energie. Außerdem versprechen sie dem Spieler, ihn nach Hause zurückzuschicken, wenn er ihnen von jedem Planeten des Universums einen bestimmten Schatz bringt.
Hoffnungsvoll macht man sich also auf den Weg ins Weltall, nachdem man seine Pistole und das Raumschiff gefunden hat. Nach einigem Herumfliegen landet man dann (hoffentlich) sicher auf einem fremden Planeten.
Nun wird (am oberen Bildschirmrand) angegeben, welcher Schatz zu suchen ist. Man findet einige sonderbare Gegenstände oder Monster, die nach einigen gelösten Rätseln irgendwann zum Schatz führen. Beispiel: Man kann mit Hilfe eines Luftballoons, den man mit einer Luftpumpe aufgeblasen hat, einen Käfig über einen Skorpion schweben lassen. Wenn man nun den Balloon im richtigen Moment abschießt, fällt der Käfig so herunter, daß der Skorpion darin gefangen ist, und man an den begehrten Schatz gelangt.
In dieser Art hat man einige Rätsel zu lösen, bevor man sich auf den Heimweg machen kann ...

Die Bewertung:

Man merkt der Grafik zwar an, daß das Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel hat, aber das stört überhaupt nicht, da man sich sowieso nur auf die Rätsel konzentrieren muß. Die Sounds sind besser, aber auch nicht umwerfend, die Musik ist hörbar. Allerdings passen die Sounds sehr gut zum Spielgeschehen, das einen sehr lange fesseln wird, da man allein schon eine gewisse Zeit braucht, um sich mit der Lenkung des Raumschiffes vertraut zu machen. Bis man dann auch noch alle Rätsel gelöst hat, dürfte wohl eine ganze Weile vergehen. Da das Spiel als Steckmodul geliefert wird, geht der Preis absolut in Ordnung! Viel Spaß beim Erforschen der Planeten!

Hersteller: Roklan Software		
Datenträger: Modul.		
Preis: DM 19,80 (bei KE-Soft)		M.P.
Grafik/Animation:	♥♥♥♥♥♥♥	-07
Sound/Musik:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Spielspaß:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Preis/Leistung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Gesamtbewertung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12

The Count

Bei "The Count", (Deutsch: Der Graf) handelt es sich um ein Spiel der SAGA-Reihe (Scott Adams Graphic Adventure), also um ein Grafikadventure. Man sieht sich als Spieler in einem Schloß gefangen und muß versuchen, den Grafen (Dracula) zu töten. Hierzu benötigt man natürlich einen Holzpflock, einen Hammer sowie einen Anti-Biß-Schutz. Außerdem muß die Ruhestätte des Grafen erstmal gefunden werden. Findet man nicht schon am ersten Tag den erwähnten Anti-Biß-Schutz, wird man



zwangsläufg von Dracula gebissen (was böse Folgen haben kann!). Insgesamt also kein leichtes Unterfangen! Wie bei derartigen Adventures üblich, gibt es zu jedem Ort ein Bild sowie einen beschreibenden Text. Sehr nützlich ist auch die HELP-Funktion, mit der man vom Programm nützliche Hinweise bekommen kann.

Die Bewertung:

Grafisch gesehen war die SAGA-Reihe schon immer unschlagbar! Die Bilder besitzen eine faszinierende Genialität, obwohl sie alle in den gleichen drei Farbtönen gehalten sind. Wonderful! Daß THE COUNT Englisch ist, ist eine Tatsache, die mich eigentlich eher freut, als stört, denn mit diesem Adventure kann man sich wesentlich besser verständigen, als mit fast allen deutschen Programmen! Auch der Preis ist sehr günstig, zumal das Programm in einem wirklich schönen Cover geliefert wird. Bei diesem Spiel macht mir das Adventurespielen wieder so richtig Spaß!

Hersteller: Adventure Internat.		K.E.
Datenträger: Disk		
Preis: 19,80. (bei KE-Soft)		
Grafik:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Athmosphäre:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Spielspaß/Parser:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Preis/Leistung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Gesamtbewertung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13

Büchertest: Atari Peeks & Pokes

Memory-Maps für den ATARI gibt es eigentlich viele. Die meisten haben allerdings den Nachteil, das lediglich die Adressen mitsamt Bedeutung erklärt werden. An praktischen Beispielen mangelt es immer. Bei dem hier vorgestellten Buch ist das allerdings anders! Es handelt sich um eine Memory-Map, die zu fast jeder Adresse ausführliche Erklärungen oder sogar Beispielprogramme in Basic gibt. Daher können auch die noch nicht so fortgeschrittenen Freaks etwas lernen. Erfreulich ist auch, daß einige Grundlagen wie z.B. Umwandeln von hexadezimalen Zahlen, Byte-Aufbau und anderes ausführlich erklärt werden. Auch eine Grafikmodetabelle sowie Kapitel über Zeichensätze oder PM-Grafik fehlen nicht. Abgerundet wird das Ganze dann durch ein kleines Lexikon, in dem die wichtigsten Begriffe erklärt werden, sowie durch eine Labeltabelle, die die oft verwendeten Abkürzungen erklärt.
Insgesamt also ein sehr interessantes Buch, das sowohl für Anfänger, die sich zu erstenmal mit PEEK und POKE beschäftigen, als auch für Fortgeschrittene Programmierer, die eine gute Memory-Map benötigen, geeignet ist. Die Frage ist nur, ob das Buch bei DATA-BECKER noch erhältlich ist. Wenn nicht, besteht nur die Möglichkeit, es gebraucht zu erwerben. Der Preis ist uns leider unbekannt.

Name:	Peeks & Pokes zu ATARI 600XL/800XL
Autor/Verlag:	Koch / Data Becker
Zielgruppe:	Anfänger / Fortgeschrittene
Bewertung:	Gut, Ausführlich, Interessant K.E.



ATMAS II
MAKRO-ASSEMBLER

Um in Assembler programmieren zu können, benötigen wir normalerweise folgendes Werkzeug:

- Einen Texteditor zum Erstellen des Quelltextes
- Einen Assembler
- Einen Maschinensprache-Monitor

Eben diese drei Programme stellt der ATMAS II zur Verfügung. Geliefert mit einem über 200-seitigen 6502-Buch plus Anleitung & Referenzkarte. So wird einem schon optisch signalisiert, daß dies kein Spielzeug ist! Das Programmpaket kommt auf einer ungeschützten Diskette, so daß man sein Lieblings-DOS verwenden kann. Getestet habe ich ATMAS II unter DOS 2.5, Happy DOS 4.5, Bibo DOS 5.1 und Turbo DOS XE 2.1. Eine Ramdisk wird vom Programm akzeptiert.
Der ATMAS-Editor ist ungleich komfortabler als der Basic-Editor. Er kommt ohne Zeilennummern aus und hat eine Fülle von Befehlen, die das Schreiben eines Quelltextes angenehm machen:

Cursor zum Textanfang/Textende, Kopierregister, Zeichen suchen, Tabulatorweite setzen, Text löschen und viele mehr.

Von hier wird auch der Assembler aufgerufen, der den gerade erstellten Quelltext in Maschinencode umwandelt, was erfreulicherweise sehr schnell vonstatten geht. Der Monitor, von dem aus das Programm gestartet und auf Fehler hin geprüft wird, bietet folgende Befehle:

Memory Dump, Goto, Disassemblieren, Binary Load/Save, Change Memory, Fill Memory, Disk Directory, Blocktransfer, Editor.

Nun zu den Makros: Der Unterschied von Unterprogrammen zu Makros liegt darin, daß man Unterprogramme jederzeit aufrufen kann, sie allerdings genau auf ein Programm zugeschnitten sein müssen. Markos sind allgemeiner gehalten, dafür müssen sie allerdings immer in den Quelltext eingefügt werden.
Auf der Diskette werden zwei Markos, die die Ein-/Ausgabe mit Peripheriegeräten erleichtern, sowie ein Makro zum Zeichnen auf dem Bildschirm mitgeliefert.

Nun der Nachteil: Beim ATMAS II fehlt der INCLUDE-Befehl, somit ist die Quelltextlänge auf 6Kb begrenzt, was bei längeren Programmen zu Komplikationen führen könnte.
Fazit: ATMAS II eignet sich sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene, die sich an Assembler herantrauen. Man bekommt für sein Geld ein gutes Werkzeug, unterstützt von einem umfangreichen Lehrbuch! Die 6Kb Textspeicher genügen in den meisten Fällen, bei sehr komplexen Programmen können damit allerdings Probleme auftreten.

S.D.

ATMAS II, Disk + Buch, DM 29,-- (bei KE-Soft), B: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12



Tecno Ninja

- Eingesandt von Markus Rösner -

Nach dem Kauf von Tecno-Ninja zu Hause angekommen wurde das Programm sofort geladen. Die eingeklebte Disk hindert etwas am Lesen der Anleitung. Landing-Code eingetippt und ich erwartete ein Spiel in der Art von Mastertronic's "Ninja".
Weit gefehlt: Ein Such-, Hüpf- und Geschicklichkeitsspiel. Also eines jener Sorte von Spielen, die ich überhaupt nicht ausstehen konnte (betont sei hier KONNTE). Aufgabe ist es, an zehn geheimen Orten mit je zehn Screens eine Menge Monster zu erledigen, Waffen zu finden und am Ende jedes Level einen Teil des verlorengegangenen Steines von SASSAFRAS zu erwischen.
Also erst mal ein Weilchen gespielt, bis ich alles begriffen hatte. Aber dann, dann übte das Spiel so einen Reiz aus, daß die Diskette tagelang in der Diskettenstation blieb!
TECNO NINJA, das ist ein seltsames Spiel. Noch nie hat bei mir ein Spiel dieser Gattung so einen Reiz auf mich ausgeübt. Ich jedenfalls will dieses Spiel nicht mehr missen!
Zwar ist das Spiel nicht gerade an einem Abend gelöst, aber auch nicht in drei Monaten. Ich bin bisher in Level sechs vorgedrungen und versuche, noch weiter zu kommen.
Die Grafik ist gut gelungen (In allen Level, denn der liebe Markus änderte einfach die Filenamen, damit er diesen Test schreiben konnte, es ist inzwischen aber alles wieder umbennant).
Der Sound ist eben Ezcan-mäßig. Was soll ich dazu noch schreiben? Es weiß doch eh' jeder, daß dieser Sound einmalig hypergeil ist!
Bloß der Schwierigkeitsgrad könnte ein wenig leichter sein, d.h. die Energie sollte langsamer abgezogen werden.
Inzwischen fesselt mich das Spiel Tag und Nacht (nur solange keine Schule ist).
Wie immer ist das Programm in compiliertem Turbo-Basic geschrieben. Doch eine Eigenart sei nicht verschwiegen: Wenn der liebe User beim Booten der Diskette nicht die Option-Taste drückt, so ist die Diskette hoffnungslos verloren: Ein File wird umbennant und dieser Name existiert eben schon auf der Disk, umbennen is nich' mehr. (Anm.d.Red.: Sowohl Umbenennen als auch Umtauschen ist bei uns möglich.)
Wenn man bedenkt: Früher habe ich mich vor Spielen dieser Gattung gehütet, aber heute ...

Kauft euch dieses Spiel, oder ihr seid des Todes, dieses Spiel ist der absolute Wahnsinn!

KE-Soft, Diskette, DM 24.80		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-15
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14

M.R.



Ogre

- Eingesandt von Sascha Kriegel -

"Stop the Ogre in it's Tracks" heißt es auf der Verpackung. Ein Ogre ist eine computergesteuerte Kampfmaschine mit stärkster Bewaffnung, Panzerung und nur bis zu 50 Meter lang. Kein Problem also, oder??? Als Spieler kann man in die Rolle des Verteidigers (der Kommando-Posten CP muß verteidigt werden) oder in die des Ogre (zwei zur Auswahl) schlüpfen. Es können auch zwei Spieler gegeneinander spielen.
Der Spieler, der den CP verteidigt, kann hierzu auf einem 15 Sechsecke breiten und 21 Sechsecke langen Spielfeld, welches mit Kratern und Hindernissen versehen ist, seine Einheiten verteilen. Zur Verfügung stehen schwere Panzer, Raketen-Panzer, Howitzer, "Ground-Effect-Vehicles" und Infanterie. Jede hat verschiedene Angriffs-, Verteidigungs, Bewaffnungs- und Bewegungswerte. Die Werte aller Einheiten dürfen zusammengenommen nicht einen gewissen Wert übersteigen, wobei man diese Regel auch bei Bedarf weglassen kann. (Für Anfänger gut).
Im Spiel selbst läuft immer alles nach dem gleichen Schema ab. Zuerst führt das Ogre seine Aktionen aus (erst bewegen, dann schießen). Danach kann der Spieler seine Einheiten bewegen, das Ogre beschießen und die GEVs nocheinmal bewegen. Nun ist das Ogre wieder dran.

Die Bewertung:

Die Grafik ist für ein Strategiespiel sehr gut. Alles wird in der höchsten Auflösung dargestellt. So kann man alle Einheiten klar voneinander unterscheiden. Musik gibt's keine, die Sounds sind zweckmäßg simpel. Die Bedienerführung läuft über Pull-Down-Menüs. Alle Aktionen werden so ausgelöst. Gesteuert wird der Pfeil, mit dem man die Funktionen anklicken kann, wahlweise mit Joystick oder Tastatur.
Etwas nervend ist, daß alle Funktionen erst betätigt werden müssen. Dies hemmt den Spielablauf. Ansonsten ist das Spiel nur zu empfehlen, da es sehr viele Möglichkeiten gibt, zu gewinnen. Durch die vielen Funktionen ist es schnell zu erlernen. Man erhält zu dem Spiel noch eine Anleitung, strategische Tips und eine Referenzkarte. Als Gag liegt noch eine "Radiation Badge" bei, die die radioaktive Strahlung anzeigt (soll wirklich funktionieren).

Grafik / Animation.	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12	12 S.K.
Sound / Musik	♥♥ -02	
Motivation	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14	

Crumbles Crisis

Bei diesem Spiel rennt und schwebt man in einem vertikalen Labyrinth herum. Man darf dabei keine Mauern, Hindernisse und umherschwebende Monster berühren und muß pro Level 6 sogenannte "Wuschels" fangen, welche einem in der Funktion des Wärters des intergalaktischen Zoos entwischt sind. Dazu steuert man einen kleinen Fänger.



Die Bewertung:

Einfach aber zweckmäßig hält sich die Grafik. Sie ist ganz nett, was man von der primitiven Animation des Spielers und der Monster jedoch nich behaupten kann. Diese sind recht billig gemacht. Die Grafik wechselt von Level zu Level.
Die Sounds sind billig bis schlecht, die Titelmusik ist jedoch durchschnittlich.
Bei diesem Spiel hat mich ziemlich schnell der Frust gepackt. Da wäre als erstes die Kollisionsabfrage. Sehr oft passiert es, daß man über ein Hinderniss hinwegfliegt, und dies im Sinken noch leicht berührt. Doch anstatt nur Energie abgezogen zu bekommen, darf man den gesamten Screen gleich nochmal spielen. Ebenso link ist, daß man nicht die Mauern von der Seite oder von unten berühren darf. Die Energie reicht für etwa 8 Berührungen. Dies wäre alles noch nicht so schlimm, würden nicht oft genug weniger als 6 Wuschels im Labyrinth versteckt sein, wodurch das Spiel unschaffbar wird. Eindeutig ein Fehler.
Selbst für DM 10,-- ist dieses Spiel noch zu teuer.
Abschließend ist zu bemerken, daß dieses Spiel zum Glück alt genug ist, sodaß es keiner mehr kaufen kann (hoffentlich).

Red Rat, Kassette, ca. DM 10,--			M.B.
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08	
Musik / Sound	♥♥♥♥♥♥	-06	
Spielspaß	♥♥♥♥	-04	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥	-07	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	-06	

Airball

Airball ist ein Action-Adventure, das mit "Knight Lore" und "Chimera" zu vergleichen ist. Man bewegt eine Figur durch ein riesiges Labyrinth aus Räumen, welche alle dreidimensional dargestellt werden. Dazu muß man bestimmte Gegenstände einsammeln und über Hindernisse springen. Bei Airball steuert man einen kleinen umherhüpfenden Ball, dem mit der Zeit die Luft ausgeht. Zum Glück findet man jedoch in der Weite des Labyrinth oftmals Luftpumpen, die den Ball wieder auffüllen. Ziel des Spieles ist es, ein Buch des Zauberers zu finden, welches im Labyrinth seiner Burg versteckt ist. Dazu kann man sich aufpumpen (Achtung, nicht zuviel, sonst platzt man) und sich auf die Suche machen. Vor spitzen Gegenständen wird gewarnt. Damit man nicht den Überblick verliert, sollte man sich eine Karte zeichnen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist gelungen und wechselt von Burggebiet zu Burggebiet ab. Die Animation des Balles ist auch passend. Er hüpft lebendig und fällt mit der Zeit aus Luftmangel in sich zusammen.
Sounds hört man keine, doch dafür dudeln permanent verschiedene Melodien bei Titel, Spiel und GAME OVER.
Das Spiel motivierte mich, als einen begeisterten Kartenzeichner, un-



gemein. Man mußte sich nicht nur eine Karte zeichnen, sondern gleich mehrere, da das Schloß 5 Etagen hoch sowie auch 5 Etagen tief ist. Man stößt auch schnell auf linke Grenzräume, die entweder tödliche Sackgassen, oder megagefährliche Räume darstellen.
Für $29.80 + $5.— ist die Cartridge gerade noch erträglich teuer, wenn auch nur für Spielfreaks, die solche Spiele lieben. Insgesamt gesehen ein sehr interessantes, aber teures Spiel, da USA-Import.

Atari, Cartridge, $29.80 (bei SAN JOSE)			
Grafik / Animation...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11	M.B.
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10	

Lesertest: Rogue

- Eingesandt von M. Seibert -

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem der Spieler in den Dungeons of Doom das Amulet von Yendor finden muß.
Es handelt sich um eine "HACK"-Umsetzung. Man kann Schilder, Sprüche u.a. finden und muß Monster überwinden. Die einzelnen Räume der Level werden erst nach Durchqueren sichtbar. Levelübersicht: OPTION-Taste.

Die Bewertung:

Die Grafik ist nichts besonderes. Einige Monster sehen zwar putzig aus, sind jedoch nicht animiert. Sie werden einfach einen Schritt versetzt. Außer einem Klicken gibt es nichts in Sachen Sound.
Das Spiel ist zwar immer anders aufgebaut, im Ganzen aber schlecht. Die erste Waffe, die man besitzt (Bogen) ist auch gleichzeitig die beste. Schnell hat man ein gutes Schild gefunden. Danach kommen fast nur schlechtere. Bei einer gewissen Anzahl Gold wird diese durch Buchstaben-Zahlenkombination dargestellt und ist so unleserlich. Die einzelnen Scrolls zeigen kaum eine Wirkung, Ringe und Äste scheinen überflüssig, genau wie die Funktion SUCHE. Eine ausführliche Anleitung hätte da Wunder getan. Apropros Wunder: Es ist doch irgendwie seltsam, daß man selbst mit der besten Waffe den Ungeheuern kein Pixel krümmen kann. Da hilft nur schnelles Durchlaufen. Level über 99 können nur als Zeichen dargestellt werden. Orientierung: Keine da! Freilich habe ich das Amulett nie gefunden!

Mastertronic, Kassette, ca. DM 10,—			
Grafik / Animation...	♥♥♥♥♥	-05	M.S.
Sound / Musik	.	-0,42	
Spielspaß	♥♥♥♥♥	-05	
Preis /Leistung	♥♥♥♥♥♥	-06	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥	-05	

San Jose Computer

Bekannterweise gibt es in den USA ein wesentlich größeres Softwareangebot für den XL/XE als bei uns. Um in den Genuß dieser Waren zu kommen, bleibt uns also nichts anderes übrig, als sie direkt aus den USA zu bestellen.
Ein Händler, bei dem dies möglich ist, ist SAN JOSE COMPUTER in Californien. Dort gibt es ein breit gefächertes Angebot an XL/XE Software zu vernünftigen Preisen. Hier ein paar Beispiele, die für euch interessant sein könnten:

Steckmodule:

Battlezone	$19.95	Desert Falcon	$19.95	Necromancer	$19.95
Star Raiders II	$19.95	Karateka	$19.95	Dark Chambers	$29.95
Airball	$29.95	Fight Night	$19.95	Final Legacy	$19.95

Diskettensoftware:

Kennedy Approach	$4.95	Silent Service	$9.95	F15 Strike Eagle	$9.95
The Newsroom	$15.00	Bookkeeper	$9.95	Sillicon Dreams	$9.95

Hardware/Zubeör:

1020 Color Printer/Plotter	$14.95	Atari XEP-80	$79.00
Numeric Keypad & Software	$9.95	Light Gun	$35.00
ATARI SX212 Modem	$79.95	De Re Atari Book	$7.95

Solltet ihr etwas bestellen wollen, schreibt direkt an:

San Jose Computer
The ATARI Store
640 Blossom Hill Road
San Jose, CA 95123
U.S.A.

Bezahlen müßt ihr das ganze in Bar, d.h. Dollars beilegen. Zur Sicherheit schickt ihr den Brief dann am besten per Einschreiben mit Luftpost (Wir haben es natürlich schon erfolgreich ausprobiert). Für Porto müßt ihr zum Gesamtbetrag mind. 10 Dollar hinzurechnen. Gebt bitte an, ob die Ware per Schiff oder per Luftpost geschickt werden soll. Bei Versand per Schiff müßten 10-15 Dollar für Porto reichen, bei Luftpost solltet ihr pro 500 Gramm Gewicht vier Dollar zuzüglich sechs Dollar Grundgebühr berechnen. Im Notfall lieber etwas zu viel beilegen, die Leute sind ehrlich und senden den Rest zurück! Falls ihr der Amerikanischen Sprache nicht mächtig seid, hier noch ein Bestelltext:

I WANT TO ORDER THE FOLLOWING ITEMS: (Jetzt sollte die Liste der zu bestellenden Artikel mit Gesamtwert folgen.)
TOTAL AMOUNT OF $(Betrag+Porto), REST FOR POSTAGE AND HANDLING, IS INCLUDED IN CASH. PLEASE SEND BY SHIP/AIRMAIL (nur zutreffendes stehenlassen!) IMMEDIATELY. SHIP TO: (Hier muß die eigene Adresse stehen.)
WITH BEST REGARDS: (Unterschrift)

Als Bestelltext gilt natürlich nur der Text in GROSSBUCHSTABEN.

Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Softwarehersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Software, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand: Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
  (Club, Software, PD)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
  (Versand: Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

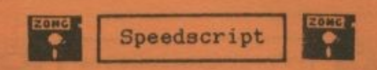


Programmdiskette

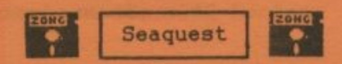


Die Diskette kann einfach gebootet werden. Die Programme sind in Turbobasic programmiert. Eine PD-Version des Turbobasics aus Holland befindet sich auf der Diskette!

Na dann mal los! Viel Spaß!



Es handelt sich hierbei um ein hervorragendes Textverarbeitungsprogramm, das übrigens PD-Software ist. Eine komplette Anleitung dazu würde hier einige Seiten in Anspruch nehmen. Nur soviel: Man kann einfach drauflos tippen. Das Speichern erfolgt per CTRL. S, das Laden per CTRL. L. Allen Abonennten liegt außerdem zum 1.9.1990 als Abobeilage eine Referenzkarte zu diesem Programm bei. Dort sind fast alle Befehle mitsamt Erklärungen aufgeführt. Wer noch mehr wissen möchte, kann sich die PD-Diskette beim PD-Service bestellen.



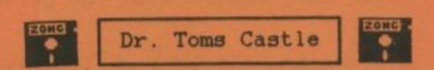
- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine kleine Seekrieg-Simulation. Aufgabe ist es natürlich, möglichst viele gegnerische Schiffe umzunieten. Hierbei sind einem folgende Anzeigen behilflich:

R: Entfernung zum gegnerischen Schiff
V: Eigene Geschwindigkeit
<>: Winkel zum gegnerischen Schiff.

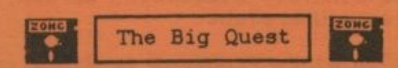
Ein negativer Winkel bedeuted: Nach links steuern, ein positiver Winkel: Nach rechts steuern. Die eigene Geschwindigkeit wird per Joystick hoch/runter gesteuert. Je langsamer das Schiff, desto schneller kann es sich drehen.
Ein tiefer Ton zeigt an, daß der Gegner ein Torpedo abgeschossen hat. Wenn der Torpedo näher kommt, wird der Ton höher. In diesem Fall sofort ausweichen, d.h. Geschwindigkeit verringern, drehen, dann Geschwindigkeit wieder erhöhen.
Mit dem Feuerknopf wird ein Torpedo abgefeuert. Ein evtl. laufender Torpedo wird dabei "gelöscht".

Viel Spaß!

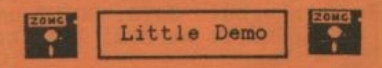


Der böse Dr.Tom will mit seinen Zauberblitzen dein Dorf in Schutt und Asche legen! Als einziger Freiwilliger machst du dich natürlich sofort auf den Weg, um Dr.Tom in seinem Schloß aufzusuchen und zu überwältigen. Bereits als du dich dem Schloß näherst, läuft es dir eiskalt den Rücken herunter, und kaum hast du die Eingangshalle betreten, fällt auch schon die Falltür hinter dir zu, RUMMS! Jetzt gibt es kein Zurück mehr für dich! Im ersten Raum triffst du auf eine bewegliche Mauer, die dich zu zerquetschen droht, wenn du nicht schnell genug bist. Also rasch den Schlüssel mitgenommen und ab in den nächsten Raum, der aus einer riesigen Fallgrube mit tödlichen Spitzen am Boden besteht. Über der Fallgrube schweben kleine Plattformen, auf denen du gerade so entlanggehen kannst. Wenn du das schaffst, gelangst du in den dritten

Raum, in dem Dr.Tom's Wächter auf dich warten! Solltest du auch diese umgehen können, stehst du bald Auge in Auge mit dem schrecklichen Doktor selbst! Versuche, den rettenden Hebel zu erreichen, bevor er dich mit seinen Todesblitzen zu Staub verwandeln kann! Aber beeile dich, denn die Zeit ist knapp und dein Leben schnell verwirkt!

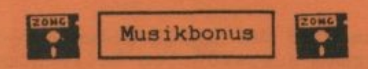


Aufgabe bei diesem Spiel ist es, das Schloß (schon wieder?) des Grafen Frank N. Stein zu plündern. In jedem Raum gibt es eine Perle und einen Schlüssel, der die Tür wieder öffnet. Beide gesammelt und ab in den nächsten Raum, in dem dann schon das erste Monster wartet! Natürlich darf man bei der ganzen Angelegenheit keine Wand berühren, da man sonst sofort elektrisiert wird! Das Monster kann man aber zum Glück beseitigen, indem man sich links daneben stellt und im richtigen Aublick (per Feuerknopf) ZAPPT! Da das Zappen sehr laut ist, kann Frank dich jetzt natürlich schneller orten, also Beeilung, sonst wird der gesamte Raum mit Wasser überflutet, Blubb! Natürlich mußt du in jedem Raum ERST die Perle, DANN den Schlüssel einsammeln. Auch die Monster sind nicht berechenbar: Manchmal haben sie Angst, manchmal gehen sie durch die Wand ...



Dieses kleine Demoprogramm soll eigentlich weniger die Fähigkeiten eures ATARI zur Schau stellen, sondern vielmehr zeigen, was man mit Hilfe einer simplen Zeichendefinition gekoppelt mit einer kurzen Musik und einer einfachen Farbumschaltung erreichen kann. Wir glauben nämlich, das viele von euch in der Lage wären, gute Programme zu schreiben, da das eigentlich gar nicht so schwer ist. Leider bekommen wir immer noch sehr wenig Programmeinsendungen. Woran liegt's? Warum schreibt ihr uns nicht einmal? Auch wenn ihr beim Programmieren nicht weiterkommt, könnt ihr uns gerne um Rat fragen. Und glaubt ja nicht, euer Programm sei zu schlecht, um veröffentlicht zu werden, denn im Notfall können wir immer noch ein bißchen daran herumbasteln ...

Also, hören wir von euch?



- Eingesandt von Stefan Sölbrandt -

Ah! Das erste Musikstück, das mit dem PD-Musikprogramm SOFTSYNTH erstellt wurde. Auch in diesem Bereich würden wir gerne mehr von euch hören (im wahrsten Sinne des Wortes!).
Der Titel des Stückes ist YESTERDAY, und ist also frei!

Turbobasic XL

Teil 3: Programmierhilfen/Fehlermeldungen

Das Turbobasic XL bietet neben den zusätzlichen Befehlen natürlich auch einige Programmierhilfen, die die Arbeit erheblich erleichtern können, sofern diese sinnvoll eingesetzt werden.
Hier nun eine komplette Übersicht:

- Um mehr Übersicht in einem Programm zu erhalten, können anstatt eines REM's auch einfach zwei Minuszeichen eingegeben werden. Diese werden beim Listen als eine ganze Zeile ausgegeben.

- Beim Listen von Programmen wird die strukturierte Programmierung durch Einschübe der Schleifen und Unterprogramme hervorgehoben. Diese Tabulierung kann mit Hilfe von "*L-" abgeschaltet werden, um beim Listen auf Diskette Platz zu sparen. "*L" oder "*L+" schaltet die Tabulierung wieder ein.

- Mit Hilfe von DEL n1,n2 kann man mehrere Programmzeilen löschen.

  DEL 100,1000

  löscht alle Programmzeilen von 100 - 1000.

- RENUM n1,n2,n3 nummeriert alle Programmzeilen ab n1 um. Die neuen Zeilennummern beginnen bei n2 mit Schrittweite n3. Der Befehl ändert auch die Zeilennummern bei GOTO, GOSUB usw. ACHTUNG: Berechnete Sprünge können nicht behandelt werden! Also kein GOTO 1000*A!

- Der Befehl DUMP erzeugt eine Variablen/Label/Proc-Liste.

  DUMP gibt die Liste auf dem Bildschirm aus.
  DUMP "P:" gibt die Liste auf dem Drucker aus.

  Beispiele:

A = 42	numerische Variable
B(10,1	Array
C(0,0	undimensioniertes Array
E$ 10,20	String, LEN=10, DIM=20
F$ 0,0	undimensionierter String
H PROC 1	PROC H in Zeile 1
I # 2	Label I in Zeile 2
J ?	Label/Proc ohne Zeile (wurde gelöscht!)

- TRACE+/TRACE-

  Mit diesen Befehlen wird der TRACE-Modus ein-/ausgeschaltet. Dieser gibt alle im Programm ausgeführten Zeilennummern auf dem Bildschirm aus.

- Der "*B+" Befehl läßt einen Druck auf die BREAK-Taste wie eine normale Fehlermeldung ablaufen. Hierdurch kann BREAK durch ein einfaches TRAP abgefangen werden. "*B-" führt wieder den Normalzustand herbei.

Fehlermeldungen

Im Turbobasic XL werden alle Fehlermeldungen mit einem kleinen Hinweistext versehen, der das Blättern in der Anleitung manchmal ersetzt. Zusätzlich gibt es einige neue, an die neuen Befehle angepaßte, Fehlermeldungen:

- 22 ?NEST

  Schachtelungsfehler. Zu einem REPEAT fehlt ein UNTIL, zum WHILE das WEND usw.

- 16 ?GOSUB

  Zu einem GOSUB fehlt das RETURN.

- 13 ?FOR

  Zum NEXT fehlt das FOR.



- 23 ?WHILE

  Zum WEND fehlt das WHILE.

- 24 ?REPEAT

  Zum UNTIL fehlt das REPEAT.

- 25 ?DO

  Zum LOOP fehlt das DO.

- 28 ?EXEC

  Zum ENDPROC fehlt EXEC.

- 29 ?PROC

  Tritt auf, wenn eine unbekannte Procedur aufgerufen wird.

- 30 ?#

  Tritt auf, wenn ein unbekannter Labelname aufgerufen wird.

- 27 XPROC

  Tritt auf, wenn PROC-Anweisung nicht durch EXEC ausgeführt wird.

- 26 ?EXIT

  Tritt bei einem EXIT ohne Schleife auf.

- 15 ?DEL

  Schleifenteile wurden während des Programmablaufs gelöscht, z.B. mit DEL.

So, bis zum nächsten Mal, ZONG - ZONG!

Basic für Anfänger

Mit dieser Serie soll allen geholfen werden, die ihren XL/XE bisher nur zum Spielen (oder so) benutzt haben. Auch diejenigen, die ganz neu eingestiegen sind und noch nicht ganz mit diesem DING zurechtkommen, finden hier Hilfe. Allerdings setzen wir voraus, daß sich jeder schon einmal mit der Tastatur usw. beschäftigt hat, denn wir wollen hier nur Programmierkenntnisse vermitteln und nicht erklären, wie man das Gerät anschließt! Nebenbei sollťet ihr alles direkt am Computer erproben.

Nun denn, auf geht's!

Grundsätzlich: In Basic unterscheiden wir zwei Modi, nämlich den Direkt- und den Programmodus. Befehle, die im Direktmodus eingegeben werden, führt der ATARI sofort aus, während ein Programm erst nach Eingabe von RUN ausgeführt wird. Hier zwei Beispiele, wobei die Befehle noch nicht von Bedeutung sind:

1. Direktmodus

   PRINT "ER IST ALSO FREI!"

2. Programmmodus

   10 PRINT "ER IST ALSO FREI!"

Ich hoffe, der Unterschied ist klar geworden. Ach so: Ein Programm ist eine Folge von Befehlen mit aufsteigenden Zeilennummern, die in ebendieser Reihenfolge abgearbeitet werden. Am besten schlagt ihr mal im ZONG-Lexikon nach, falls etwas nicht verstanden wird.
Wichtig ist, daß der Computer sich nicht das merkt, was auf dem Bildschirm sichtbar ist, sondern nur das, was als PROGRAMM eingegeben wird. Wenn wir also im Direktmodus etwas eingeben, steht es zwar danach noch auf dem Bildschirm, der Computer hat es aber wieder "vergessen".
Beginnen wir also mit dem PRINT-Befehl. Print bedeuted eigentlich nichts anderes als "schreibe". Der Text, der vom Computer geschrieben werden soll, muß nach PRINT und in Anführungszeichen stehen. Also z.B. PRINT "DIES IST DER TEXT". Nach Eingabe dieser Zeile und Drücken der RETURN-Taste schreibt der Computer

DIES IST DER TEXT

auf den Bildschirm. Wer ein wenig mit den verfügbaren Zeichen experimentiert, wird feststellen, daß allein mit dieser Anweisung lustige Symbole auf den Bildschirm gebracht werden können. Nun als Programm:

```
10 ? " ┌────────┐ "
20 ? " │♥      ♥│ "
30 ? " │        │ "
40 ? " │   4    │ "
50 ? " │        │ "
60 ? " │♥      ♥│ "
70 ? " └────────┘ "
```

Die Grafiksymbole des Programmes rechts werden per Tastendruck zusammen mit der CONTROL-Taste erreicht. Der PRINT-Befehl kann durch das Fragezeichen "abgekürzt" werden. Das Programm zeichnet also eine Spielkarte auf den Bildschirm. Denkt daran, daß ihr nach Eingabe jeder Zeile die RETURN-Taste drücken müßt, damit sich der Computer die Zeile auch merkt. Startet dann das Programm mit RUN.

Mit dem PRINT Befehl können wir allerdings nicht nur feste Zeichenketten (auch als STRINGS bezeichnet) ausgeben, sondern genausogut Rechnungen ausführen:

PRINT 3*5

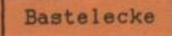
Der Computer schreibt nun nicht "3*5", sondern das Ergebnis der Rechnung nämlich "15" auf den Bildschirm. Der Unterschied liegt darin, daß wir ganz einfach die Anführungszeichen weggelassen haben. Wenn wir nun allerdings

PRINT ER IST ALSO FREI

eingeben, wird uns der Computer eine Fehlermeldung (ERROR) ausgeben, weil er den Befehl nicht versteht. Also: Für feste Strings (Zeichenketten) immer Anführungszeichen benutzen. Folgende Rechenarten können wir mit dem ATARI ausführen:

Addition	"+"	PRINT 3+5
Subtraktion	"-"	PRINT 3-5
Multiplikation	"*"	PRINT 3*5
Division	"/"	PRINT 3/5
Potenzierung	"^"	PRINT 3^5

Spätestens beim Ausprobieren der Division werden wir merken, daß der Computer anstatt einem Dezimalkomma (z.B. 0,6) einen Dezimalpunkt (also 0.6) verwendet. Dies liegt daran, daß unser ATARI ein amerikanisches Produkt ist. Auch beim Eingeben von Rechnungen müssen wir mit dem Dezimalpunkt arbeiten, denn das Komma hat eine andere Bedeutung. Also "PRINT 0.6" anstatt "PRINT 0,6". Ihr könnt natürlich auch mal ausprobieren, was bei der zweiten (falschen) Methode erscheint ...



Lieber Atari-User,
ich begrüße Dich im Club der verrückten Computer-Freaks, die schon immer stark belastende Spiele spielen. Solltest Du ein solcher sein, hast Du sicher schon bei vielen linken Spielen erbärmlich unter deren Linkheit gelitten. Dieser aufgestaute Frust führt, wie Statistiker herausfanden, zu einem erhöhten Joystickverschleiß bei den Heizern.
Wir wollen diesem Verschleiß entgegenwirken, denn erstens verkaufen wir keine Joysticks, und zweitens habt ihr bei einem zu hohen Verschleiß kein Geld mehr, um unsere Software zu kaufen!
Daher stellen wir euch die preiswerte Alternative zu dem in die Ecke gefeuerten Joystick vor: Einen

BITBANGER

Den stellt man sich wie folgt her: Man kauft sich einen entsprechend großen Quader Schaumstoff (z.B. 10*10*15cm). Dann schneidet man von der Hälfte einer Kopfseite 5cm tiefer zu den Kanten hin.
Dann besorgt man sich einen 30cm langen Holzstab mit höchstens 5 cm Durchmesser. Man schneidet ein Loch mit ebenfalls 5cm Durchmesser durch den Schaumstoff. Daraufhin steckt man den Stab soweit durch, daß dessen Kopfseite mit der des Schaumstoffes übereinstimmt. Wer es nicht kapiert hat, dem sei gesagt, daß das ganze einen Schaumstoff/Holzhammer darstellen soll. Viel Spaß (macht ja eh keiner nach).



PD-Software

In diesem Monat haben wir leider nur zwei neue PD-Disketten. Dafür handelt es sich allerdings um sehr schöne Programme, deren Anschaffung sich mit Sicherheit lohnt.

Name: S66 - Mensch ärgere dich nicht. Bezug: KE-Soft

Dieses Spiel ist eine Computer-Umsetzung des bekannten Brettspieles. Es können bis zu vier Spieler oder Computerspieler gegeneinander antreten. Die Grafik ist gut gelungen, das Spiel sehr interessant. Besonders witzig ist es, wenn man einmal vier Computerspieler gegeneinander antreten läßt und dabei zuschaut. Insgesamt ein lustiges Spiel.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -10

Name: S67 - Action, Sport, Adventure. Bezug: KE-Soft

Auf dieser Diskette befinden sich gleich fünf verschiedene Spiele:

Skeet

Skeet ist eine grafisch sehr gut gelungene Version von "Tontaubenschießen. Auch spielerisch bietet das Spiel einigen Spaß, da es gar nicht so einfach ist, die Ziele zu treffen.

Cosmic Arc

Eine Umsetzung des altbekannten VCS-Spieles, bei dem es darum geht, in der ersten Phase auf das eigene Raumschiff zufliegende Meteoriten abzuwehren, um dann mit einem kleinen Beiboot die auf der Planetenoberfläche herumirrenden Menschen einzufangen.

Atlantis

Als Bewohner der Stadt Atlantis mußt du die Stadt vor dem Untergang schützen, indem du mit den Laserkanonen angreifende Raumschiffe abwehrst, bevor sie die gesamte Stadt zerstören können.

Dragonlord

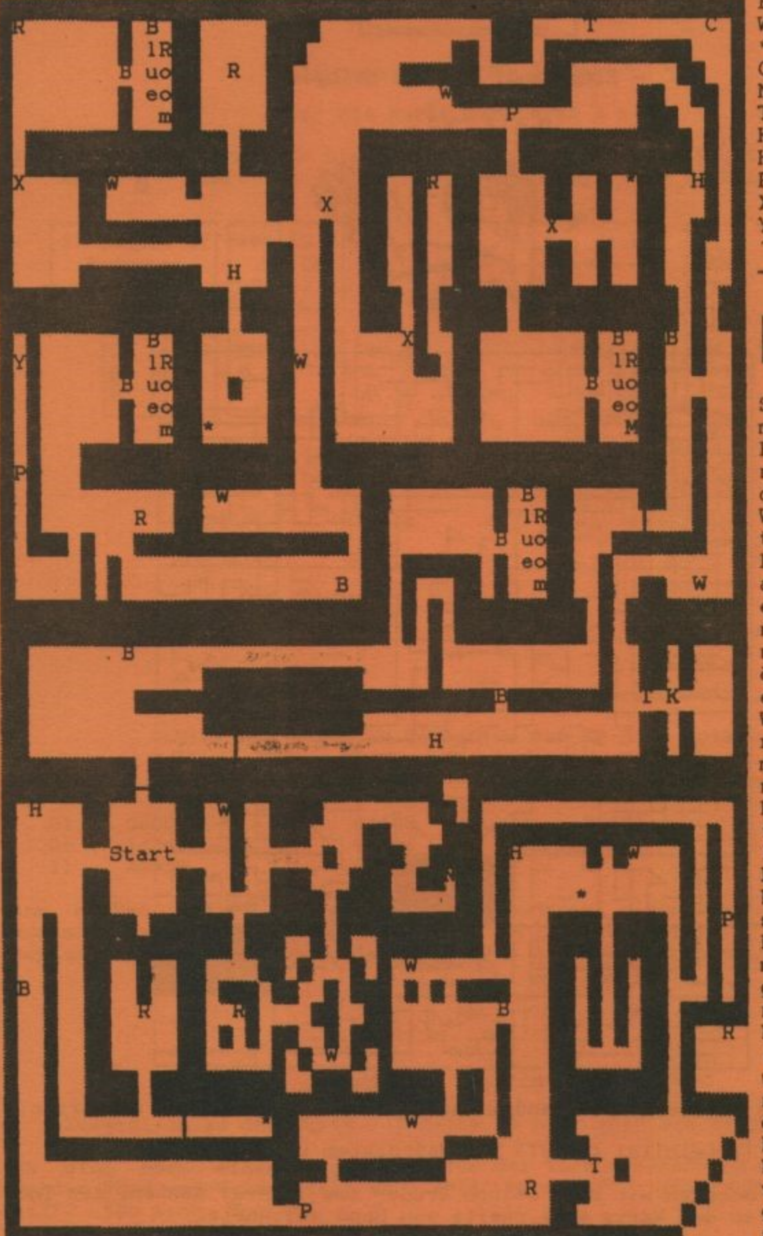
Eine Art Rollenspiel im Miniformat. Man steuert seinen Helden in einem großen Verlies umher. Beim Händler kann man sich Ausrüstung und Zaubersprüche besorgen, um sich dann in das Abenteuer zu stürzen. In den vielen Räumen trifft man auf Rätsel, Monster sowie Goldschätze ...

Pharaoh

Ein Mini-Grafik-Adventure, bei dem man zuerst in der Wüste umherirrt, um dann später Zutritt zu einer geheimen Pyramide zu erlangen. Dort trifft man auf viele Gefahren, die nur mit Hilfe der eigenen Intelligenz ausgeschaltet werden können.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

Chimera Komplettkarte:



Legende

B = Bread
W = Water
* = Warhead
C = Computer
N = Spanner
T = Toaster
K = Key
H = Hourglass
P = Padlock
X = Box
Y = Torch
^ = Pyramid
— = Fence

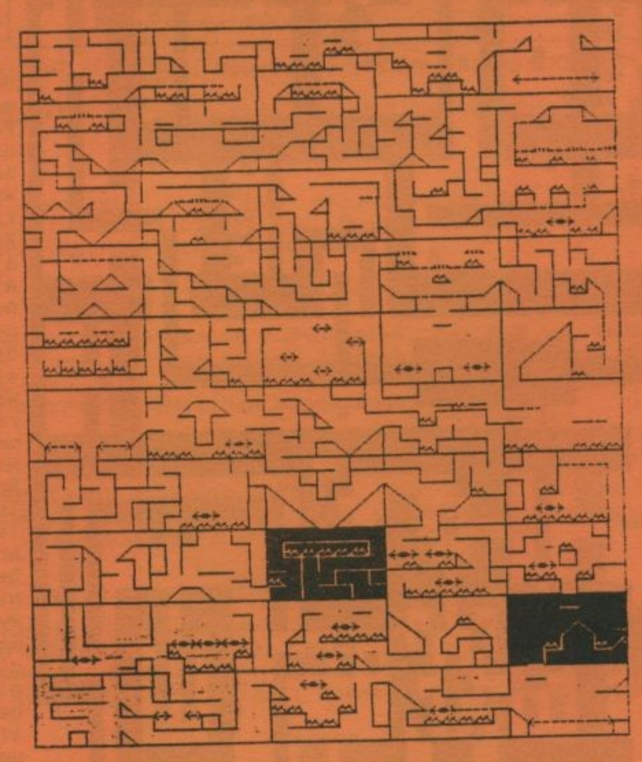
Lösungsweg:

Spanner nehmen, dann die Fences eliminieren. Nun den ersten Warhead stationieren. Brot nehmen, alle Toaster eliminieren, nun Schlüssel nehmen, Türen öffnen, Boxes eliminieren. Warhead (oben rechts) nehmen, stationieren (Blue Room). Fackel in den dunklen Raum (ur) bringen, Warhead nehmen, stationieren. Pyramide nehmen, Hourglass eliminieren, Warhead (oben links) nehmen und stationieren. In den grünen Raum (oberhalb rechts vom Start) gehen: Geschafft!

Crystal Raider

- Eingesandt von Ino Heibges -





Ino Heibges konnte mit folgendem Cheat-Modus diese Karte entwerfen:

Im Menü (Titelbild) <START> bei gedrücktem Feuerknopf drücken.

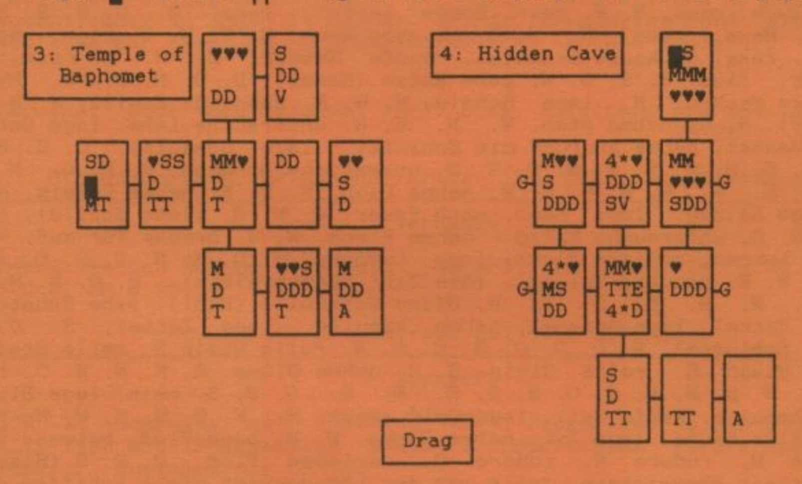
Zusätzlich möchten wir noch seinem Bruder Amu Thukral danken, der Ino zum Überprüfen der Karte eine zweite von Hand zeichnete.

Tecno Ninja

- Eingesandt von M. Seibert -

Hier die Karte der Level 3 & 4:

M - Münze, ♥ - Herz, D - Diamant, S - Schlüssel, T - Tür, E - Elixier,
A - Auge, █ - Start, ├| - Weg in eine Richtung, ─G - z. Bild gegenüber



Drag

- Eingesandt von Christian Wessels -

Hier die gesamten Codes für das KE-Soft Spiel:

Level	Code:	Level	Code:	Level	Code:	Level	Code:
01	00000	16	94183	31	71427	41	38819
06	14742	21	52396	36	65651	46	83275
11	47938	26	26564				

Anm. d. Red.: Wir möchten noch einmal darauf hinweisen, daß auf den ersten 20 verkauften Exemplaren ein Fehler in Level 17 ist. Wir kopieren bei Zurücksendung des Originals den fehlerfreien Level drauf!

Chimera

- Eingesandt von Martin Timmermann -

Zusätzlich zu der Karte auf Seite 25 hier noch ein Freezer-Tip:

Es gibt noch einen sog. Poke für den Turbofreezer von G.Engel. Es werden Food und Water nicht abgezählt, wenn $3FC7 $00, $3FFA $A5 und $42F2 $60 sind. So! Ah!

Lapis Philosoforum (Stein d. Weisen)

- Eingesandt von W. Müller -

Erklärungen: N,S,O,W=Richtung, R/H=Runter/Hoch, I=Inventar, Speichern=Spielstand abspeichern, Lade=Spielstand laden. VERB zuerst eingeben!

H, öffne Truhe, sehe Truhe, nehme Buch, nehme Laute, R, lese Buch, lege Buch, raus, N, W, rein, borge Leiter, raus, O, O, S, S, S, O, fange Maus, raus, N, N, O, H, gebe Maus, W, S, W, W, rein, spiele Laute, raus, O, kaufe Schaufel, kaufe Messer, N, N, W, rein, gebe Leiter, raus, S, S, S, W, gebe Katze (Kater), N, O, N, N, W, hypnotisiere Wachen, N, lese Schild, N, W, N, schneide Schilf, N, S (ins Wasser), N, O, nehme Stab, W, N, W, W, untersuche Lehm, lege Schilf, lege Messer, nehme Abdruck mit Schaufel, lege Schaufel, O, O, S, S, S, S, O, S, S, S, S, S, W, S, S, untersuche Schmied, N, N, O, N, N, N, N, N, W, N, N, N, N, W, nehme Laub, W, S, S, nehme Reisig, N, N, W, lege Reisig, lege Laub, mach Feuer, W, W, S, (lese Schild), öffne Tor, S, O, untersuche Käfig, nehme Blech, W, W, breche Tür auf, W, S, nehme Lumpen, poliere Blech, lege Lumpen, N, O, N, N, O, O, O, S, S, S, S, W, R, benutze Spiegel, (die Zahl aufschreiben), H, O, N, N, N, N, W, W, W, S, S, W, N, öffne Schatulle (Zahl), sehe Schatulle, nehme Zettel, lege Spiegel, nehme Ampulle, lese Zettel, S, O, N, lege Schlüssel, N, O, O, O, S, S, S, W, rolle Stein S, rolle Stein O, rolle Stein S, rolle Stein S, H, nehme Blume, R, N, N, N, O, nehme Feder, W, N, N, N, O, O, S, S, S, S, O, S, S, S, rein, lege Blumen, lege Ampulle, kaufe Seil, lege Geld, raus, N, N, W, N, N, W, N, N, N, N, fälle Bäume, lege Axt, nehme Bäume, W, N, baue Floß, betrete Floß, rudere N, rudere N, rudere O, verlasse Floß, O, S, S (Hier zur Sicherheit Abspeichern, falls man das Lösungswort nicht schaffen sollte.), Ja, S, öffne Kiste, sehe Kiste, nehme Hammer, nehme Nägel, O, O, S, nehme Bohlen, N, W, S, stütze Stollen, W, nehme Erz, O, N, N, kitzle Drachen, nehme Diamant, W, gebe Diamant, N, W, betrete Floß, rudere W, rudere S, rudere S, verlasse Floß, S, O, S, S, S, S, O, S, S, lege Stab, lege Lampe, O, O, nehme Krug, W, W, S, S, S, nehme Wasser, N, N, rein nehme Blume, mache Feuer, raus, N, N, N, O, rein, O. ENDE

Gesucht/Gefunden

Michael Seibert schreibt: Mit dem "Gamekiller" habe ich schon mehrere Games gekillt, sprich sie funktionieren nicht mehr (glücklicherweise nur Spiele, die vorher auf Cassette waren). Irgendwie muß das Ding klappen. Weiß denn keiner mehr Rat? Ich habe schon mehrere Tips für euch eingeschickt, jetzt seid ihr dran.

Christian Wessels will zu den Ausserirdischen wissen: Ich weiß nicht mehr weiter. Ich finde einfach nicht heraus, wie man den Schlüssel aufhebt. Wer das vielleicht weiß, bitte ich mir zu schreiben.
Zur Not bin ich unter 02841/5632 erreichbar.
Und noch eine Frage: Wie kann man bei Ghoustbusters gegen den Marshmallow-Man kämpfen? Antwort s.o.!

Angebote

Verkaufe

- David's Midnight Magic, ein Pinball Game auf Modul, bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
  DM 20,— inkl. Porto

- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil und HF-Modulator, anschließbar an jeden Fernseher. Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens beeignet.
  DM 180,-- + Porto

- Terminal 800+ DFU Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel,
  VB 25,-- + Porto.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg.

Verkaufe

- Leerdisketten NoName 5'25 incl. 14% MWSt. 10 Stück: DM 7,50, ab 100 Stück: DM 6,90 je 10 Stück.

Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach

Verkaufe

- 800 XL Computer mit Joystick, XF551 Floppy und ca. 60 Disketten, XL12 Tape mit 15 Kassetten sowie transportablem Farbfernseher als Monitor. Zusammen nur DM 600,—.

- Paralleles Centronics Interface mit Druckerkabel für DM 100,--.

- XL12 Tape für DM 25,—.

Nur abends oder am Wochenende: 06241/46619.
Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,—

- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--

- Bücher: 5 * TKKG: je DM 3,— zusammen DM 10,—. Papierflieger selbst gemacht - 20 Modelle: DM 6,--. MAD-Müll No.4: DM 4,—, Sexdoping: DM 15,—. Knoff-Hoff-Buch 1: DM 8,--. 6 * MAD-Taschenbücher je 2,—, zusammen DM 10,--. Die drei ??? und der magische Kreis: DM 3,--. Afterlast English-Letters: DM 5,—. Horror Pop-Up Buch: DM 6,—.

- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Gesuche

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche Dateiverwaltung AUSTRO-BASE zu kaufen.
S. Dorlach, Mainaschaffer Str. 111, 8750 Aschaffenburg, 06021/12509

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon.
Die Spiele solten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und nur Originale sein!

Michael Seibert, Lehbeschring 38, 6682 Ottweiler

Suche ATARI XE (egal welcher Typ).
Suche deutsche Anleitung von Flugsimulator 2 (auch Fotokopien).

Ino Heibges, Hauptstr. 49, 6231 Sulzbach/Ts, Tel: 06196/73394

Wer verkauft billige Cassetten- und Diskettensoftware? Liste an:

Christian Wessels, Elsterstr. 8, 4130 Moers, 02841/56532

Fleißiger Tipper gesucht, der gegen Gutschrift Progamme abtippt.

Besitzen defekte ORIGINALE von TOMAHAWK und PHANTASIE I und suchen lauffähige Version.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche für ATARI 800 XL Floppy (XF 551 oder 1050) sowie Kontakt zu ATARI-8-bit-Usern zwecks Programmtausch.

Thomas Görner, Rudolf-Harlaß-Str. 88, DDR-9006 Chemnitz

Suche zur Vollständigung meiner Programmsammlung einige Analog und Compute!-Hefte aus 1985 leihweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zahle alle entstehenden Portokosten.
Wer hilft mir?

Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!

Angebote an: Jochen örtel, Kurzer Weg 1, 31/11 DDR-6822 Rudolstadt 2

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).
Programme: Playmates, Worms, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Crossfire, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Leerdisk beträgt 1,--, der Preis pro kopierter Diskettenseite DM 2,--. Beispiel: S07, A04 und U03 = 4 * 1,-- + 8 * 2,-- = 20,--. Diese Methode ermöglicht es euch, die Disketten nach euren Wünschen zusammenzustellen und nicht für etwas zu bezahlen, das ihr garnicht haben wollt.
ACHTUNG: Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Schickt sie uns zusammen mit euren Tauschwünschen.

"*": Turbobasic erforderlich, Zahl: Anzahl der benötigten Diskseiten
S: Spiele, A: Adventure, U: Utility/Anwendung, D: Demo, G: Gemischt

G01 Games + Demos	1	G02 CHedit, Flucht, Wagnis, ...	1
G03 Tales o.Advent.& Stan Ocker	2	G04 Copy , Demos, AT-Lister	2
G05 AM 5	2	G06 AM 12	2
G07 CK 11	1	G08 CK A17	2
G09*AM 22	2	G10 AM 9	2
G11 CSM Februar '88	2	G12 CSM März '88	2
G13 CSM April '88	2	G14 CSM Mai '88	2
G15 CSM Juni '88	2	G16 CSM Juli '88	2
G17 CSM August '88	2	G18 CSM September '88	2
G19 CSM Oktober '88	2	G20 CSM November '88	2
G21 CSM Dezember '88	2	G22 CSM Januar '89	2
G23 CSM Februar '89	2	G24 CSM März '89	2
G25 CSM April '89	2	G26 CSM Mai '89	2
G27 CSM Juni '89	2	G28 CSM Juli '89	2
G29 CSM August '89	2	G30 CSM September '89	2
G31 CSM Oktober '89	2	G32 CSM November '89	2
G33 CSM Dezember '89	2	G34 CSM Januar '90	2
G35 CSM Februar '90	2	G36 CSM März '90	2
G37 CSM April '90	2	G38 CSM Mai '90	2
G39 Crockford's Whimsey	1		

A01 Paradox	1	A02 The Riddle	2
A03 Abenteuer in Schottland	2	A04*Die dunkle Macht des U.	6
A05 Horror Castle	2	A06 Die Zeitmaschine	2
A07 Atlantis	4	A08 Sereamis	4
A09 Die Zeitmaschine II	2	A10 Comicland	1
A11 The seven keys	1	A12 The riddle II: T's revenge	1
A13 Satan	1	A14 Future Nightmare	1
A15 Trolls	4	A16 CIA-Abenteuer	1
A17 Das alte Haus	1	A18 Zurück in die Gegenwart	1
A19 Gothic	4	A20 Sanctified quest for power	1
A21 Beneath the pyramids	1	A22 Zargon (130XE)	1

D01 Soundsample Demo I	2	D02 Aliants Demo	1
D03 Advanced Music Prozessor D.	1	D04*ABC-Demo	1
D05 Movie Maker Demo	1	D06 Sound & Bilderdisk	2
D07 Soundsample Demo II	2	D08 BIG-Demo	2
D09 Music non Stop IV	1	D10 Music non Stop III	1
D11 Hobbytronic Demo I	1	D12 Hobbytroic Demo II	1
D13 CS-Music Demo	1	D14 Epyx Demogames	1
D15 Music non Stop VI	1	D16 Music non Stop VII	1
D17 ZONG-Musikdemo	1	D18 Caveman Joe	1
D19 Hobbytronic '90 Demo	1	D20 Die Maurer	1
D21 The music box	2	D22 Robot-Demo	1
D23 130XE-Impossible Demo	1	D24 CD-1 Compyshopdemo	2
D25 Max Headroom Demo	1	D26 Music non Stop V	1

S01 Go!	1	S02 Die Pokermaschine	1
S03*IQ-Test	2	S04 ABBUC-Quiz	2
S05 Garden of confusion	1	S06 Karate Master	1
S07 Pungoland Screens I	1	S08 Pungoland Screens II	1
S09 Pungoland Screens III	1	S10 Black Jack	1
S11 Am laufenden Band	1	S12 Trailer	2
S13 TNT-Terror	1	S14 Patience	1
S15 Pungo	2	S16 US-Games III	1
S17 Stonetime People	1	S18 Boulder Dash Screens	1
S19 Fiffikus	2	S20 Zyclop	2
S21*Königsdiamanten 130XE	1	S22*Goldcave 130XE	2
S23*Königsdiamanten 800XL	1	S24*Goldcave 800XL	1
S25 9 Analog Games	1	S26 Antic Games #1	1
S27 Binary Games I	1	S28 Binary Games III	1
S29 Loaded Brain	2	S30 Wille	2
S31 Dandy	1	S32 Tron II	1
S33 Skeet	1	S34 Pinball Games	1
S35 Phönix	1	S36 Stone Mine	1
S37*Space Trader	1	S38 Roto, Pinball, Popcorn	1
S39 Superwurm	1	S40 Basic Games	1
S41 Mazegames	1	S42 ACTION! Games	1
S43 Eyes of Illuminati	2	S44 Ölbaron	1
S45 Computer Inhabitants	1	S46 Boulderdash Lvls "Strange"	1
S47 Boulderdash Lvls "Tolot"	1	S48 Boulderdash Lvls "Easy"	1
S49 Boulderdash Lvls "Alien"	1	S50 Hanse XL	1
S51 Voyage through time	1	S52 Strip Blackjack	1
S53 Space Pussies	1	S54 Trapped	1
S55 Explorer II	1	S56 Mixed Bag II	1
S57 Clash,Rollem,Checkers,Bktrk	1	S58 Livewr,Tron,Viper,Firebug	1
S59 Roundup,Avalance,Bactr,Hirs	1	S60 Myriap,Maniac,Battlr,A-Smas	1
S61 Prochs,Squirm,Fillup,Hopper	1	S62 Clown,Balloon,Quest,Anml...	1
S63 Insects,Retrfr,Olmpcdsh,Crsh	1	S64 Trouble with the Bubble	1
S65 Fullhouse	1	S66 Mensch ärgere dich nicht	1
S67 Action, Sport, Adventure	1		

U01 Kochrezepte	2	U02 The cell	1
U03 Animate, Converter ...	1	U04 Atari Toons	1
U05 sideprint, Screendump	1	U06 CAD	1
U07 Micro-Printstar 1029	2	U08*Der digitale Redakteur	2
U09 Directory printer	1	U10 Menüprogramm	1
U11 papierflieger	2	U12 Softsynth	2
U13 Fonts	1	U14 Etikettendruck	1
U15 Speedscript	2	U16*Hi-Resolution-Dump	2
U17 Dot Magic	1	U18 Textpro 1.1	1
U19 Fig Forth	2	U20 Kermit Terminal Emulator	1
U21 Daisy Dot II / Bilboard	2	U22 Print Shop Icon	2
U23*Digit. Redakt. Erweiterung	2	U24 Print Shop PD-Lib. II	1
U25 Print Shop PD-Lib. III	1	U26 Print Shop PD-Lib. IV	1
U27 Print Shop PD-lib. I	1	U28 Print shop Utilities II	1
U29 CA 10	1	U30 Graphix	1
U31 Headliner	1	U32 CAD/CAM	2
U33*Lagerverwaltung 130XE	1	U34 Diskettenverwaltung 130XE	1
U35 Rainbow DOS	1		

Vorschau

Fwomp, Brugga Brugga, Ka-Zitz, Ga-Splatz, Dit, Toon ...

Testberichte zu: Atomics, Collapse, Der leise Tod, Necromancer u.a.

Ausführlicher Bericht: NEW ATARI USER

Tips & Tricks zu: Tecno Ninja, Deja vu, Universal Hero u.a.

Software: Fire, Hunchback, Poker u.a.

Wie immer: PD-Software, Kontaktadressen, Kochbuch, Leserbriefe, Kleinanzeigen, Musik u.v.m!

ZONG, die einzige deutsche ATARI-8-bit Zeitschrift!

ZONG 10/90 ist ab 01.10.1990 erhältlich!